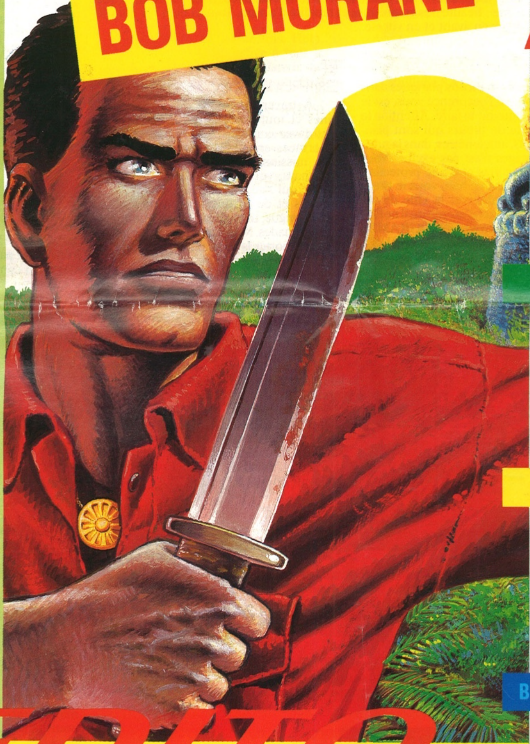
LE TATOU

N° 10 DÉCEMBRE 87 - 5 F

SOMMAIRE

ENFIN SUR MICRO LE CELEBRE HEROS

BOB MORANE



Après LES PASSAGERS DU VENT, MARCHE A L'OMBRE, IZNOGOUD... INFOGRAMES vous présente BOB MORANE : LE HEROS DE TOUS LES DANGERS...

Fameux héros, né de l'imagination fertile de Henri Vernes, BOB MORANE se voit enfin adapté sur micro-ordinateur. Le monde de l'Aventure ouvre ses portes en grand pour tous les aventuriers. Trois logiciels, trois cadeaux magnifiques pour les fêtes de fin d'année.

L'action, le risque, la passion constituent les ingrédients principaux de ces aventures haletantes et passionnées.

BOB MORANE JUNGLE

Vous y découvrirez le sanctuaire légendaire de la Vallée des mille soleils, l'enfer vert, les temples incas, les sacrifices humains, le labyrinthe infernal dans la Sierra Nevada (Colombie) en tentant de combattre votre ennemi mortel "L'OMBRE JAUNE". Saurez-vous préserver le trésor des indiens CHIBCHAS de toutes les convoitises criminelles de ses ennemis ?

BOB MORANE CHEVALERIE

Transporté en plein XIII[e] siècle par la Patrouille du Temps vous y déjouerez les manœuvres machiavéliques de L'OMBRE JAUNE qui dans le château du comté de Savoie, tente de récupérer le Saint Suaire pour devenir le maître de la Civilisation Chrétienne. Passages secrets, combats, fouilles, cachettes... les ennemis vous traquent.

BOB MORANE SCIENCE FICTION

Vous y apprendrez la ruse en plein espace sidéral dans le Satellite de la Mort en tentant de délivrer votre ami Ballantine des griffes de l'OMBRE JAUNE qui le retient prisonnier dans un immense satellite. Saurez-vous reconnaître votre ami parmi tous ces robots androïdes ?

(lire suite pages 8, 9 et 10)

EDITO

Noël sous le signe du TATOU, ça donne quoi ?
Une débauche de couleurs, de sons et de lumières
qui vous transporte au 7[e] ciel des logiciels.
Au programme : jeux, rires, délires, suspense, aventures, sport...
Nul besoin de dire : "Mon royaume pour un TATOU"
(transcription libérale d'une célèbre citation !)
Le TATOU vous ouvre les portes de son royaume et vous verrez,
en tournant les pages, que c'est un fantastique pays !

LE PÈRE NOËL EST UN TATOU

2

Comme chaque année le père Noël va faire vrombir son traîneau
et arroser le monde entier de cadeaux merveilleux : voitures de courses, poupées, trains électriques
et pourquoi pas de logiciels ?
Il y en a pour tous les goûts, tous les styles : de l'aventurier au sportif en passant par le fana des joysticks
et le stratège. Les logiciels ravissent les passionnés et vous êtes sûr de faire un présent original !
Mais attention vérifiez tout de même la marque de l'ordinateur de votre ami sinon gare aux surprises !
Allez, en avant, plongez dans la hotte du père Noël, on va s'amuser.



TNT



LE SYNDROME



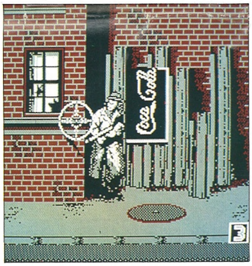
ZARK

TYPE 1 : LE FANA DU JOYSTICK

Pour lui une seule passion : le joystick. Il en est le roi et dans ces jeux il ne connaît que deux mots de passe : beauté des graphismes et rapidité d'action. Tout ça bien sûr pour le défoulement. Alors en avant et en vitesse...

PROHIBITION

Dénicher les mafiosos planqués dans Chicago ? John, en l'occurence vous, est le seul homme à pouvoir le faire. Attention le quartier grouille de tireurs qui sont planqués sur les toits, aux fenêtres, dans la rue... et la prise d'otages n'est pas exclue. Vous disposez de trois vies et d'une protection pare-balles. Mais est-ce bien vous le tireur d'élite qui pourra délivrer la ville de ces criminels ? Un logiciel d'arcade où il ne faut pas perdre son sang-froid. (INFOGRAMES disponible sur THOMSON, ATARI ST, AMSTRAD, PC et compatibles et en janvier sur AMIGA)



TNT : TERRITOIRE A NEUTRALISER DE TOUTE URGENCE

A travers la jungle, les marais, les ruines et tout en évitant vos adversaires vous devez conquérir le point stratégique des armées ennemies. Pour réussir dans cette mission d'importance vitale pour votre pays, vous disposez d'une certaine énergie qui s'accroît quand vous tuez vos ennemis et de quatre armes : un fusil à portée longue, un couteau, une mitraillette et des grenades. Maintenant à vous de jouer pour remporter la victoire. Un magnifique logiciel d'arcade que vous n'oublierez pas de sitôt. (INFOGRAMES disponible sur THOMSON, ATARI ST, MSX2)

BUBBLE GHOST

Un joyeux fantôme s'amuse à pousser dans un labyrinthe de pièce en pièce (50 pièces) une énorme bulle de savon rien qu'en soufflant. Evidemment le sort s'acharne sur ce malheureux fantôme sous la forme entre autres d'un épieu, d'une bougie... La destruction des obstacles dépend de la capacité de vos poumons. Aurez vous assez de souffle ? BUBBLE GHOST est un logiciel désopilant !!! (METAL HURLANT disponible sur ATARI ST)

MASSACRE A LA TOMATE

Dur, dur de s'occuper d'une pizzeria : Mister Wimp, fatigué de ses journées harassantes, et de ses clients exigeants, voit pendant son sommeil, dans ses cauchemars les plus horribles, des tomates mutantes qui prennent leur revanche et l'attaquent. Votre but : aider ce pauvre Mister Wimp à placer les tomates dans un pressoir afin d'enrayer la mutation. Entrez dans le monde des tomates en folies et essayez de ne pas trop casser d'œufs !!! (COBRA SOFT disponible sur AMSTRAD)

LE SYNDROME

Le jeu est basé sur la peur de ce que l'on appelle le syndrome chinois c'est à dire la fusion par surchauffe d'un réacteur nucléaire qui pourrait traverser la terre de part en part. Heureusement le jeu est fictif ! Vous devez parcourir les 194 salles des trois étages du complexe nucléaire pour tenter d'intervenir sur les terminaux. La course sera longue et semée d'embûches. Passionnante, votre tâche est dès le départ plus que suicidaire... (COBRA SOFT disponible sur AMSTRAD)

MACADAM BUMPER

Une infinité de flippers bondira de sous les touches de votre ordinateur lorsque vous aurez chargé ce logiciel. MACADAM BUMPER vous permet non seulement de choisir une machine et de jouer avec elle comme au bistrot du coin mais encore de la créer de toutes pièces. Génial non ? Alors ne flippez plus, achetez MACADAM BUMPER. (ERE INFORMATIQUE disponible sur AMSTRAD, COMMODORE, SPECTRUM, ATARI ST, PC)

TYPE 2 : LE FUTURISTE

Il n'aime que l'espace, les navettes spatiales, les batailles interplanétaires et la découverte de nouvelles galaxies. S'il le pouvait son œil se transformerait en téléscope et qu'est-ce qu'un écran d'ordinateur sinon un énorme œil sur un autre monde...

PHOENIX

Pilote du fameux vaisseau PHOENIX vous avez été chargé d'explorer les galaxies les plus dangereuses de l'univers. Votre appareil d'une conception entièrement nouvelle, dispose d'un équipement informatique permettant de voyager en hyper-espace. L'ordinateur calcule les trajectoires possibles et les matérialise à l'écran. Alors prêt pour la simulation spatiale et le grand bond dans l'espace et les galaxies. Attention soyez un bon pilote car si PHOENIX est le vaisseau le plus perfectionné de sa génération une erreur de pilotage est fatale ! (ERE INFORMATIQUE disponible sur ATARI 520 ST et 1040 ST)

L'HEPISS

Votre station spatiale est menacée par un trou qui risque de tout détruire. Votre seule chance est de vous échapper de l'astéroïde. Malheureusement un champ de force annule les générateurs de puissance sur lesquels vous comptiez pour votre fuite. Il vous faudra donc les réactiver tout en vous téléportant à travers la station. Attention votre temps est compté et vos réserves ne sont pas inépuisables ! (COBRA SOFT disponible sur AMSTRAD)

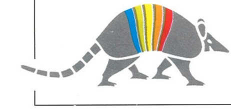
ENTROPIE

A bord d'un vaisseau spatial vous atterrissez sur une planète inconnue qui semble être la proie d'un déséquilibre interne important et dangereux. Vous envoyez un robot explorateur en mission sur la planète pour en découvrir les causes et y remédier. Tout au long du jeu vous dirigez ce robot dans un dédale de salles plus dangereuses les unes que les autres. Vous devez affronter des monstres mais aussi les manipuler, les questionner pour la poursuite du jeu. ENTROPIE est un logiciel superbe mais il n'est pas donné à tous de découvrir le pourquoi du déséquilibre de la planète peut-être serez vous un des grands à connaître la réponse ? (INFOGRAMES disponible sur THOMSON)

TRAUMA

Votre navette d'intervention nucléaire est sélectionnée pour une mission plus que délicate, vitale : une mission de reconnaissance à la surface de la planète ennemie. La force de frappe de vos adversaires est impressionnante. Les campagnes, les mers, les villes sont pourvues de canons anti-aériens. A vous de prouver que vous êtes capable de vous sortir de toutes les situations. Jusqu'à nouvel ordre vous êtes considéré comme le meilleur pilote de la galaxie. Alors méritez votre titre. (METAL HURLANT disponible sur ATARI ST)

LE TATOU
INFOGRAMES :
79, rue Hippolyte-Kahn
69100 VILLEUBRANNE
RCS LYON B 328 033 410
Tél. 78.03.18.46
Télex 30551 INFOG
Télécopie : 78.03.18.40
COMITE DE REDACTION :
Bruno Bonnell
Christophe Sapet
REDACTION :
Sabine Robert
MAQUETTE CONCEPTION, FABRICATION
MARATHON



LE PÈRE NOËL EST UN TATOU

3

Z COMME ZARK DAVOR

Vous êtes Raxle, homme téméraire qui va se battre pour sauver la galaxie. Au programme : détruire tout appareil ennemi qui apparaît à l'écran. A chaque destruction de vaisseau une capsule d'énergie est libérée. Vous devez les récupérer afin d'obtenir des bombes qui vous permettront de passer la barrière de protection du vaisseau amiral ennemi. Une fois votre vaisseau engagé dans l'enceinte de l'unité vous êtes transporté dans un autre tableau. Et il y en a quatre ! Tous plus difficiles les uns que les autres. Un programme en béton qui laisse présager des heures de guerre inoubliables ! (COBRASOFT disponible sur AMSTRAD)

CAPITAINE BLOOD

Dernier homme de l'univers, le capitaine BLOOD parcourt depuis des siècles les galaxies à bord de son vaisseau. Le dernier homme... ou plutôt ce qu'il en reste. A part quelques cellules humaines qui le rattachent encore à l'espèce humaine, BLOOD n'est plus qu'un ensemble de particules synthétiques qui se confondent peu à peu au vaisseau. Pour ne pas mourir BLOOD doit retrouver les répliquants réalisés avec sa propre chair et surtout découvrir l'antre de la créature sublime, seule chance de salut. Afin d'y parvenir BLOOD devra parcourir les galaxies, résoudre des énigmes, rencontrer des personnages... Une aventure à travers l'espace, des effets spéciaux... un logiciel fantastique (cf p 5) (METAL HURLANT disponible sur ATARI ST)



CAPITAIN BLOOD

TYPE 3 : L'AVENTURIER

C'est l'Indiana Jones du clavier, le BOB MORANE de la disquette. Ce qu'il cherche dans son micro ? Le mystère, l'énigme, et la découverte des nouveaux mondes.

L'AFFAIRE

Vous devez prouver que vous êtes innocent du crime qu'on vous a mis sur le dos et pour lequel vous avez écopé de 10 ans de travaux forcés. Vous saurez la vérité, vous vous l'êtes juré. Pour retrouver les trois salauds qui vous ont mouillé dans cette histoire dont vous ignorez tout, vous allez parcourir l'Europe de Cannes à Paris en passant par Madrid, Londres et Bruxelles... Une intrigue savamment ficelée, des rebondissements spectaculaires, plusieurs affaires qui se recoupent et se rejoignent, L'AFFAIRE est un logiciel plein d'inatendus... (INFOGRAMES disponible sur ATARI ST, PC, MSX2)

MARCHE A L'OMBRE

La bande à Renaud en logiciel c'est fait. Vous y retrouverez la façon de parler, la musique et les personnages de ses chansons. Vous, un chic type, vous faites chourer votre mob. Dommage vous deviez aller au cercon de Renaud avec votre gonzesse et celle-la menace d'y aller avec Dédé si vous ne retrouvez pas la meule et les tickets du concert avant 19 h 30. Attention le temps est compté. Castagnes, menaces tout y est... Tous les ingrédients sont réunis pour faire de ce logiciel un TUBE. (INFOGRAMES disponible sur THOMSON, ATARI ST, AMSTRAD, PC)

MEURTRES EN SERIE

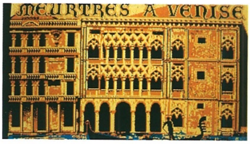
Difficile, passionnant et astucieux, MEURTRES EN SERIE est un logiciel inédit dans sa forme. Saurez vous résoudre l'énigme de ces séries de meurtres dans l'île de Sercq, trouver le trésor caché ? meurtres ont eu lieu. Une véritable hécatombe pour une si petite île ! Mettez en marche vos petites cellules grises et passez au peigne fin tous vos indices. Ne ratez pas l'occasion de vous faire un grand plaisir...

CLASH

Votre mère vient d'être assassinée et tout tend à prouver que vous êtes le coupable. Un seul moyen : la fuite et retrouver les criminels. Vous allez vivre plusieurs heures de suspense et d'angoisse grâce à CLASH. La ville est hostile et les apparences sont contre vous. Pour éviter la police et les pièges que vous tendent vos soi-disant amis, vous allez devoir faire preuve de finesse. CLASH est un logiciel d'aventure haut en couleurs et en suspense. Attention les murs ont des oreilles (METAL HURLANT disponible sur AMSTRAD)

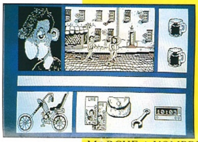
MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE

1938. La crise politique s'aggrave en Europe tandis que vous faites partie d'une fastueuse croisière sur le Bourgogne, fameux transatlantique. Mais tout va mal tourner. Les meurtres s'accumulent et le nombre de disparus augmente. Le drame va vous projeter dans la plus formidable histoire d'espionnage qui aura des répercussions sur l'issue même de la 2ème guerre mondiale. Votre but est de découvrir qui est le criminel, pourquoi et de démanteler le réseau d'espionnage. La tâche ne sera pas simple : plus de 40 personnages à interroger, autant d'indices, des salles multiples à visiter...Un must pour les amoureux d'Aventure. (COBRASOFT disponible sur AMSTRAD, THOMSON, ATARI ST, MSX)



CRAFTON ET XUNK 1

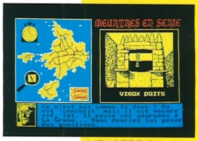
2912. La guerre menace la Terre. Sur toutes les colonies spatiales, c'est l'angoisse : si l'ordinateur central de contrôle galactique est détruit, toute vie s'éteindra sur les planètes non autonomes. Crafton et Xunk, spécialistes des missions dangereuses, sont chargés d'investir le centre de recherche qui garde l'ordinateur et d'éviter la catastrophe. De fabuleux moments mais aussi très périlleux, l'Aventure est souvent mortelle... (ERE INFORMATIQUE disponible sur AMSTRAD, ATARI 520 ET 1040 ST)



MARCHE A L'OMBRE

L'ANGE DE CRISTAL

2915 sur la planète XUL 3, pôle moteur d'une nouvelle fédération de planètes. Crafton et Xunk sont appelés par le conseil suprême pour remettre de l'ordre sur une des planètes : OPHITE. L'aventure pour les deux héros va commencer. A vous de résoudre l'énigme d'OPHITE. Les périls seront nombreux... (voir p 4) (ERE INFORMATIQUE disponible sur AMSTRAD)



MEURTRE EN SERIE

BOB MORANE JUNGLE, ESPACE, MOYEN-AGE

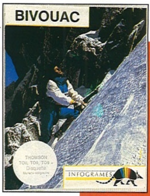
Fabuleux héros des temps modernes, né de l'imagination fertile du romancier Henri Vernes, BOB MORANE se voit enfin adapté sur micro-ordinateur. Trois logiciels, trois aventures, trois packaging, trois cadeaux, la collection BOB MORANE est né et l'Aventure ne fait que commencer !!! (voir p 8/9/10) (INFOGRAMES disponible sur THOMSON, ATARI ST, AMSTRAD, PC ET COMPATIBLES)



BOB MORANE

MEURTRE A VENISE

COBRA SOFT a concocté pour les fanas d'aventure policière un nouveau meurtre encore PLUS FORT que les précédents : MEURTRE A VENISE... (sortie prévue janvier 88, toutes machines)



BIVOUAC

TYPE 4 : LE SPORTIF

Cas pathologique des exploits au clavier. Ne riez surtout pas, beaucoup ont échoué dans la maîtrise de leurs nerfs face à l'écran olympique. Au moins c'est le sport sans assurance tous risques...

LES DIEUX DE LA MER

Mesurez-vous à Patrice MARTIN champion du monde de ski nautique sur son propre terrain sans risque de noyade ! Découvrez l'ambiance survoltée des compétitions de ski nautique. Au programme : figures, slalom et saut. LES DIEUX DE LA MER est une simulation sportive extraordinairement réaliste, aux graphismes exceptionnels. Alors Vous aussi, devenez Champion du Monde de ski nautique avec LES DIEUX DE LA MER... (INFOGRAMES disponible sur AMSTRAD, THOMSON, ATARI ST)

GOLF TROPHEE

Simulation réaliste d'un parcours de golf, GOLF TROPHEE vous dira tout, que vous soyez amateur ou professionnel, ce dont vous devrez tenir compte avant de jouer (le vent, la direction, le terrain, le choix des clubs...). Vous allez plonger de plein pied dans l'ambiance des grands tournois internationaux. Alors en avant les caddies... Attention dans ce sport qui monte, monte... plus le score est bas, meilleur il est ! (COBRA SOFT disponible sur AMSTRAD)

(lire suite page 16)

ÈRE INFORMATIQUE

ERE INFORMATIQUE nous ouvre les portes de l'aventure et de la découverte avec ses quatre nouvelles productions : L'ANGE DE CRISTAL, QIN, OXPHAR, et BIRDIE. Qui n'a jamais rêvé d'être un oiseau, eu envie d'être l'interprète principal d'une pièce de théâtre, le héros d'une magnifique aventure en Chine en 780 après J.C., ou encore de vivre dans l'espace intersidéral au XXXe siècle ? Tout celà avec les nouveaux logiciels d'ERE INFORMATIQUE vous pourrez le vivre. Quel plus beau cadeau auriez-vous pu avoir pour les fêtes de NOEL ?

BIRDIE

"Qui d'entre vous n'a pas rêvé, au moins une fois dans sa vie, d'être un oiseau, déployer ses ailes et s'élancer dans les airs en un geste aussi gracieux et naturel que celui d'allumer votre amstrad !

Mais les oiseaux rêvent aussi..."

Composition d'un rêve d'oiseau :
Mac ronalds : portes magiques
Parachouettes : superbes animations
Bébé Polyphage : orages
Ypocornes : plantes carnivores

Garanti 100% pur langage machine.

Votre oiseau se contrôle à la manette ou au clavier :

Quelques précisions :

Les portes magiques permettent de changer de dimension, à condition de bien passer dans l'axe.

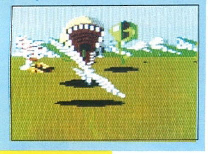
Pour VOLER CORRECTEMENT, un oiseau doit se déplacer à une certaine vitesse. Battre des ailes lui permet de prendre de l'altitude.

Le TABLEAU DE BORD, de gauche à droite vous indique :
- votre vitesse (trait rouge = décrochage)
- votre altitude
- le temps restant avant la nuit
- votre énergie

Voler trop longtemps en altitude attire les prédateurs. ne marque pas de point.

Manger des papillons vous permet de récupérer de l'énergie.

(Disponible sur AMSTRAD CPC)



LE PARADIS EST AU RENDEZ-VOUS CHEZ ERE INFORMATIQUE AVEC LE NOUVEAU LOGICIEL :

L'ANGE DE CRISTAL...



2915, sur la planète XUL 3. Devenue indépendante depuis la réussite de la précédente mission de Crafton, XUL 3 constitue le pôle moteur d'une nouvelle fédération de planètes. Le conseil suprême est préocupé par les évènements qui se déroulent sur l'une d'entre elles, OPHITE. Deux races y vivaient jusqu'alors en parfaite harmonie : les Stiffiens, de type humanoïde et les Swappis, petits êtres discrets qui passent le plus clair de leur temps à leur activité favorite, le troc.

Or, un récent cataclysme naturel a fortement bouleversé les mentalités des Stiffiens : rejet de la technologie, xénophobie, culte d'Antinès, construction enfouie dans le sol, considérée comme la demeure des Dieux...

Les Swappis, victimes de ce renouveau religieux, appellent XUL 3 à la rescousse afin de percer le mystère de cette construction mythique. CRAFTON ET XUNK sont choisis pour cette délicate mission....

Cette nouvelle aventure des deux héros se déroule en deux parties :

– gagner la confiance des Swappis qui sont extrêmement méfiants,

– percer le mystère d'Antinès par exploration intersidérale.

On retrouve ce qui a fait le succès du premier épisode (le principe de l'arcade-aventure, les graphismes, la possibilité pour le joueur de faire "n'importe quoi", "n'importe quand " avec les éléments du jeu, le souci du détail), tout en y découvrant de nombreuses innovations :

– la première partie se déroule surtout en extérieur,

– le jeu n'est plus seulement une collecte d'objets en évitant des ennemis, le joueur doit composer avec eux,

– Xunk a un rôle beaucoup plus actif.

L'Aventure ne fait que commencer et les périls vont être nombreux... Ne ratez pas ce nouvel épisode des aventures de Crafton et Xunk, les héros de 2915.

(Disponible sur AMSTRAD CPC 464, 664, 6128, ATARI 520 et 1040 ST, PC ET COMPATIBLES)

QIN

Une fantastique aventure dans la Chine éternelle.

780 après J.C., sous le règne de T'ait-song.

Vous vous éveillez, comme tous les matins, dans la maison de vos ancêtres, de votre ancêtre, LIOU, le grand architecte du premier empereur de QIN.



Dans votre chambre, à travers les cils de vos yeux mis-clos, vous pouvez voir le vase millénaire qu'on se passe de père en fils dans votre famille.

Quel secret renferme ce vase hermétiquement clos ?

Vous le découvrirez au cours d'un prodigieux périple en 3 étapes de 40 tableaux chacun.

Sachez que mille ans avant votre naissance, Qin shi huang LIOU, premier empereur de QIN, avait demandé à votre ancêtre LIOU, de construire son tombeau.

Comme le voulait la coutume, son armée devait être enterrée avec lui. Pour éviter de verser trop de sang, elle fut faite en terre cuite.

Des monceaux d'or, de jade, d'objets sacrés accompagnent l'empereur dans sa vie céleste. Parmi ce trésor, un secret, le secret de QIN.

Mis à part le joueur et Liou, tous les personnages sont authentiques et les faits historiques rigoureusement exacts.

Les graphismes sont fortement inspirés de l'art chinois.

Enfin, dans les réponses automatiques, l'analyseur de syntaxe utilise des proverbes chinois lorsqu'ils sont judicieux.

Pour vous aider, le texte codé du parchemin trouvé dans le vase
la carte de Chine à l'époque de QIN,
le symbole de l'amulette brisée.

Le fonctionnement de QIN est similaire à celui de SRAM. Il laisse au joueur toute liberté d'esprit pour se concentrer sur les subtilités de l'intrigue.

Vite, allumez votre ordinateur et n'oubliez pas que :

"Le plus long voyage commence par un premier pas."

Lao Tseu

(Disponible sur AMSTRAD, ATARI et PC COMPATIBLES)

OXPHAR

Une quête initiatique au cours de laquelle OXPHAR se libère d'un monde en état de décrépitude pour tenter l'aventure, le jeu, à la recherche de la pierre bleue de Savanah.

Tel est le thème d'OXPHAR, à la fois spectacle et logiciel.

A l'initiative de la Compagnie de la Manicle et de ERE INFORMATIQUE cette création constitue dans le domaine de l'informatique comme dans celui du théâtre, une expérience totalement novatrice.

Tout au long du jeu, le joueur doit résoudre des énigmes. Petite aide : les solutions sont dissimulées dans le décor sous forme d'icônes !

Un logiciel insolite et intéressant, mi arcade/mi aventure qui emmènera le joueur loin de son train-train quotidien. Il ne faut plus qu'espérer qu'ERE INFORMATIQUE ait encore de magnifiques idées comme celles-ci. Un logiciel et une pièce à voir absolument !

(Disponible sur AMSTRAD CPC 464/664/6128, MO5, MO6).



MÉTAL HURLANT

METAL HURLANT a toujours habitué ses lecteurs à des nouveautés sortant de l'ordinaire, la gamme de logiciels du même nom ne démérite pas dans ce choix. Au programme vous allez pouvoir faire un tour dans l'espace intersidéral avec L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD, vivre quelques jours dans le monde hollywoodien avec CRASH GARETT, et connaître la sensation forte des simulations arcades avec TRAUMA, CLASH et BUBBLE GHOST. Bon voyage !

L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD



Dernier homme de l'univers, le Capitaine BLOOD parcoure depuis des siècles les galaxies à bord de son vaisseau. Le dernier homme... ou ce qu'il en reste.

Exceptées quelques cellules qui le rattachent à l'espèce humaine, BLOOD n'est plus qu'un ensemble de particules synthétiques se confondant peu à peu avec l'Arche.

Pour ne pas s'éteindre, BLOOD doit retrouver les répliquants réalisés avec sa propre chair et surtout, découvrir l'antre de la créature sublime, seule chance de salut et de régénération.

L'univers de BLOOD existe en dehors même de l'écran. Au cours de sa quête, on rencontrera (ou on ne rencontrera pas) des êtres dotés d'un intelligence et de connaissances spécifiques à chacun d'entres eux. Ils vivent et meurent suivant les règles de leur univers.

Le joueur peut se contenter d'observer et de voyager à travers les galaxies, à la découverte de nouvelles civilisations.

A partir du moment où le joueur participe à l'action, l'être réel qu'il contrôle, BLOOD, va se mettre à vivre au même rythme que ses interlocuteurs.

Quand à l'action, elle évolue de manière plus ou moins imprévisible.

Pour faciliter la communication, le dialogue se fait par icônes. Chaque interlocuteur a son langage, plus ou moins évolué suivant ses connaissances et ses mœurs.

L'Arche du Capitaine BLOOD possède enfin, des graphismes exceptionnels et des animations dans l'esprit des effets spéciaux cinématographiques. (planètes qui tournent, passage en vitesse-lumière, explosion...)

Afin de renforcer l'identification du joueur avec le héros, son champ de vision est celui du poste de commande. Lorsqu'on déplace la souris, le bras de BLOOD (plus ou moins décharné selon son degré de dégénérescence) se déplace vers les commandes à actionner.

Attention, n'oubliez pas que BLOOD est jeu que son univers est imaginaire... Bien que nous soyons persuadés du contraire.

(Disponible sur ATARI 520 et 1040 ST)





LES AVENTURES DE CRASH GARETT,

1er EPISODE



1935. CRASH GARETT, ancien as de la Grande Guerre, s'est rangé de l'aventure et gagne tranquillement sa vie grâce à sa compagnie de taxi aérien.

Un beau matin, une ravissante journaliste, Cynthia, l'engage pour lui permettre d'enquêter sur un mystérieux ranch des environs d'Hollywood.

Elle ne pourra en ressortir. Voulant la sauver, CRASH GARETT se trouve, sans le vouloir, aspirer dans le tourbillon de l'histoire.

Avant de réussir à la sauver, il aura découvert un monstrueux complot contre les démocraties, fomenté par les nazis, assisté au renouveau d'une secte égyptienne du 12e siècle, démantelé un trafic de traite des blanches.

En outre, d'épreuve en épreuve, CRASH GARETT développera les pouvoirs mentaux que lui avait conféré le vieux chef indien qui l'a élevé.

Ce premier épisode, comme dans tout bon récit d'aventure, finira sur le début d'autres péripéties qui d'Hollywood, mèneront CRASH GARETT, entre autres, vers l'Egypte. Notre héros n'en a pas fini avec le mystère, le danger et l'amour.

Voici un jeu d'aventure où le protagoniste moteur de l'action n'est pas le joueur mais un être fictif à la personnalité aussi riche et approfondie que celle des grands romans d'évasion.

Le jeu se présente sous forme d'une suite de scènes. Sur le décor s'incruste les portraits des personnages. A la fin de chacune d'entre elles, CRASH GARETT se tourne vers le joueur et lui demande conseil.

Vous n'êtes pas, en effet, exclu de l'action et avec un peu de discernement, comprendrez-vous peut-être le rôle qui vous est attribué.

Pour dialoguer avec GARETT, vous aurez à votre disposition un analyseur de syntaxe exceptionnel, modulable selon les machines.

Ambiance parfaitement recréée du roman noir et émergence d'un style d'écriture fait d'humour et de sensations fortes.

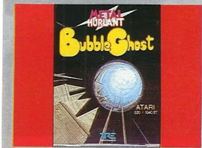
(Disponible su AMSTRAD 464/664/6128 et ATARI 520/1040 ST et PC COMPATIBLES)



BUBBLE GHOST

Dans un labyrinthe jalonné de clins d'œil aux autres jeux d'arcade, un joyeux fantôme s'amuse à pousser de pièce en pièce, il y en a 50, une énorme bulle de savon rien qu'en soufflant. Evidemment le sort s'acharne sur ce malheureux petit fantôme sous la forme entre autres d'un épieu, d'une bougie, d'un ventilateur... qui bien entendu, tentent de crever la bulle ou de la dévier de son trajet initial. La destruction des obstacles dépend toujours de vos poumons! Un logiciel particulièrement hilarant aux graphismes très sophistiqués.

(ATARI ST)



TRAUMA

Votre navette d'intervention nucléaire est sélectionnée pour une mission plus que délicate, vitale : une mission de reconnaissance à la surface de la planète ennemie. La force de frappe de vos adversaires est impressionnante. Les campagnes, les mers, les villes sont pourvues de canons anti-aériens. A vous de prouver que vous êtes capable de vous sortir de toutes les situations. Jusqu'à nouvel ordre vous êtes considéré comme le meilleur pilote de la galaxie. Alors méritez votre titre.

(Disponible sur ATARI ST)



CLASH

Grâce à CLASH vous allez vivre plusieurs heures de suspense et d'angoisse. La ville est hostile, un meurtre a été commis et les apparences sont contre vous. Pour éviter la police et les pièges que vous tendent vos soi-disants amis, vous allez devoir faire preuve de finesse. CLASH ? Un logiciel d'aventure haut en couleurs et en suspense. Mais attention, les murs ont des oreilles !

(Disponible sur AMSTRAD)



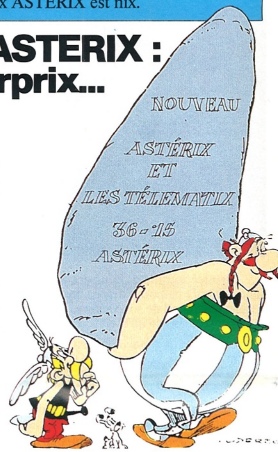
EN AVANT LES MINITELIX !

PHOTO SERVICE ASTERIX



"ASTERIX chez Rahazade" est le nouvel album du célèbre héros de BD.
36.15 ASTERIX est le tout nouveau service télématique de l'univers d'ASTERIX.
Pour tout savoir sur la folle histoire de la conquête de la Gaule par César, pour connaître les idéfix d'UDERZO et poser des questix, le service télématix ASTERIX est nix.

Avec 36.15 ASTERIX : des superprix...



Sérigraphies, carnets d'esquisses originales, posters d'ASTERIX et tous les gadgets du petit village gaulois rempliront les poches des joueurs heureux.

Si tu es incollable sur les Aventures d'Astérix et Obelix, un QUITTE OU DOUBLE t'ouvrira les portes de la taverne d'Ali BABAX.

LE TIR A L'ARC,

superbe simulation sportive, te mettra à l'épreuve. Pour tirer juste, il suffit de regarder devant soi !

LE JASTERIX

laisse le hasard te donner ou non les ingrédients de la potion magique.

LA TORTUE ROMAINE

t'entraîne dans le maquis corse et il est très difficile de s'en échapper...

LE JEU PANZANINO ASTERIX

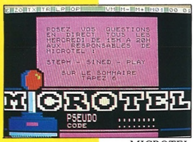
peut te couvrir de super prix comme des pendules, des jeux de cartes aux couleurs d'ASTERIX... L'aventure est au coin de l'écran, les Astérophiles (ou Asterofix) peuvent donner libre cours à leur idéfix et tomber Abraracourcix sur les superprix du 36.15 ASTERIX.

Un César pour ASTERIX

ASSURANCETOURIX patronne le top 50 des chanteurs les plus nuls. Des noms ! Ils sont sur ASTERIX et vous pouvez voter pour SARDOUX, GOYAX, ou IGLESIAX... à vous de choisir. Enfin pour ceux qui ont acheté le jeu COKTEL VISION "ASTERIX", ils peuvent se refiler des tuyaux dans la rubrique ASTERIX MICRO. Avant de vous laisser un conseil de PANORAMIX : "si t'es dans le bouillon prends de la potion et tape 36.15 ASTERIX !"



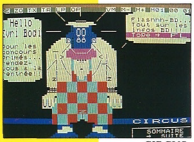
JESSY



MICROTEL



CHOK



CIRCUS

DES SERVICES QUI BOUGENT

Les plus de CIRCUS

Le service CIRCUS de la maison d'édition GLENAT fait très fort en graphisme et en jeu. Plein de nouvelles rubriques ont ouvert leurs portes, le ZOMBI, par exemple, t'attend pour un grand jeu de réseau primé et le QUITTE OU DOUBLE offre au vainqueur 1500 F de BD. L'ASTICOT jeu d'arcade/fromage sort de son trou pour rentrer dans son labyrinthe...

Une rubrique graphique, la galerie des images, donne libre cours aux imaginations graphiques des plus créatifs d'entre vous.

Si tu cherches la BD ALIX de 1955 de la première édition, passe ta PA sur 36.15 CIRCUS. Les fêlés de la vignette, les amoureux de la bulle ou les dingues de la ligne claire trouveront toutes les infos dans les news de CIRCUS. Enfin si une question te titille sur Bourgeon, Loisel ou Letendre, pas de problèmes, le Docteur Glénat te répond.

Bon voyage au pays de la BD avec CIRCUS...

36.15 CIRCUS

Le CHOK de l'écran, le poids de la pub

CHOK fait sa pub sur la pub. Le nouveau service c'est le club concours ou toutes les solutions aux jeux de pub sont données. De SAUPIQUET à SPONTEX en passant par PEAU DOUCE, les concours de pub dévoilent tous leurs secrets.

Prends le PETIT NAVIRE de CHOK pour gagner le cap des Prix ! Toujours sur CHOK, les jeux, les biorythmes, etc...

36.15 CHOK

MICROTEL je t'aime

Tous les princes du clavier et les chevaliers du micro, trouvent les réponses à leurs doutes sur MICROTEL. Compatible ou pas, performant ou non, la rubrique HELP LOGICIEL crée le contact pour ouvrir la discussion et donner des réponses. Actualités et Scoop du macro-monde du micro remplissent le service d'infos et de rendez-vous à ne pas manquer !

36.15 MICROTEL

JESSY "jeux" veux

L'univers des jeux s'ouvre en 36.15. Le minitel s'échauffe et les joueurs jouent, cherchent, trouvent et rigolent. Une palette de plus de 15 jeux permet aux plus accrocs de peindre en couleurs leurs nuits blanches...

36.15 JESSY

QU'EST CE QUE C'EST ?

OTELO,

Organisme TElématique LOrrain, est le centre d'hébergement des services télématiques d'INFOGRAMES. Ce centre est situé à METZ. C'est de là que partent toutes les informations, les graphismes que tu peux recevoir sur ton minitel en appelant les services hébergés à OTELO.

L'équipe d'OTELO, 30 personnes, est composée de spécialistes du développement d'application et d'exploitation des services télématiques. Cinq graphistes travaillent sur les images.

Des ordinateurs ATT et Hewlet Packard accueillent et distribuent et gèrent les programmes et les données vidéotex.

Un centre d'hébergement fonctionne en permanence. Chacun doit pouvoir interroger les services télématiques jour et nuit ainsi que les week-end et les fêtes.





PATRICE MARTIN :

UN PETIT PRINCE DEVENU DIEU DE LA MER



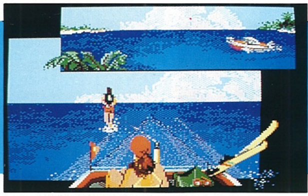
Joël Martin entouré de deux supporters.



Patrice Martin

Patrice MARTIN, devenu Champion du Monde de ski nautique en figures, le 20 septembre 1987 à Londres, est désormais, aujourd'hui 1er Novembre 1987, recordman du monde de figures. Une belle performance pour ce jeune homme fort sympathique de 23 ans qui a commencé une carrière exemplaire à 11 ans avec toute l'affection et l'appui de son père, Joël MARTIN, sans qui rien de ceci n'aurait pu être.

PATRICE MARTIN il faut le rappeler a participé à l'élaboration d'un logiciel de simulation de ski nautique appelé LES DIEUX DE LA MER et édité par la société INFOGRAMES (THOMSON, AMSTRAD, ATARI).



Le logiciel LES DIEUX DE LA MER.



Patrice Martin en compétition.

LE CLUB :

ENCORE PLUS FORT !

UN CADEAU EN PLUS POUR TOUS LES FANS D'INFOGRAMES

Pour Noël, LE CLUB INFOGRAMES vous offre une nouvelle gâterie, plusieurs cadeaux qui ne sont pas vraiment des logiciels mais ont un rapport direct avec les jeux. Je ne vous ferai pas languir plus longtemps alors voici pour vous en exclusivité :

- le T. SHIRT les DIEUX DE LA MER
- le SWEAT SHIRT INFOGRAMES
- les foulards RENAUD
- les autocollants TATOU
- le caleçon TATOU

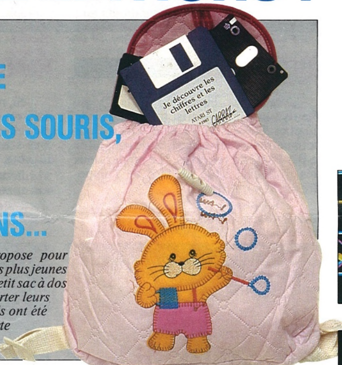
Vous voulez gagner un de ces cadeaux, c'est simple : envoyez nous vite une carte postale avec votre nom et votre adresse et le cadeau que vous désirez. Mais attention écrivez nous vite car le 25 Décembre nous tirerons au sort les gagnants qui recevront début janvier leur cadeau.

Alors à vos stylos, c'est parti...

CARRAZ EDITIONS :

LE SAC A DOS INFORMATIQUE

DES PUCES, DES SOURIS, DES MAMANS ET DES PETITS BAMBINS...



CARRAZ EDITIONS propose pour Noël cinq logiciels d'éveil pour les plus jeunes de 3 à 8 ans, dans un adorable petit sac à dos qui leur permettra aussi d'emporter leurs petites affaires. Tous ces logiciels ont été testés en maternelle et en respecte le programme.

ASSOCIE

L'enfant doit déplacer une petite croix qui lui permettra de choisir parmi six objets situés au bas de l'écran celui qui peut être associé à l'objet affiché en haut (par exemple la pluie et le parapluie).

ABC DES PETITS

L'enfant apprend les lettres de l'alphabet grâce à de superbes dessins. Ce logiciel est ouvert, c'est à dire que chaque parent peut écrire les mots et donc les lettres que l'enfant devra deviner. Il permet de distinguer les lettres minuscules et majuscules.

MEMORISE

Ce logiciel permet de tester la mémoire des petits mais aussi des plus grands car il offre plusieurs temps d'observation. Six dessins par tableau vont apparaître et resteront affichés un laps de temps à déterminer puis s'effaceront. En bas de l'écran un de ses six dessins ressortira au hasard et l'enfant devra retrouver la place qu'il avait dans le tableau précédent.

L'INTRUS

Ce logiciel a pour but de développer l'esprit logique de l'enfant en lui proposant de découvrir un intrus parmi quatre objets. Plusieurs niveaux sont proposés.

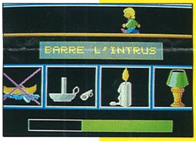
LABYRINTHES

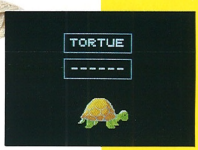
Le but du programme est de relier deux objets ou personnages en déplacant un petit bonhomme d'un bout à l'autre du labyrinthe (le lapin doit rejoindre la carotte, etc.).

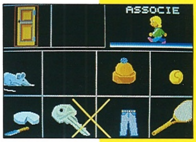
(SAC A DOS disponible sur ATARI ST, THOMSON, AMSTRAD).

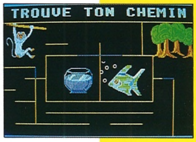
Ces logiciels conçus par une mère de famille de cinq enfants et en collaboration avec des enseignants de son village, développent la motricité, les réflexes et le sens de l'observation de nos chers bambins. CARRAZ EDITIONS, décidément c'est bien apprendre en s'amusant... et les enfants aiment !











UNE LETTRE D'ENFER...

Monsieur,

J'ai fait récemment l'acquisition du logiciel LES RIPOUX (disquette pour AMSTRAD CPC 6128) et je me permet de vous communiquer ci-joint mes observations sur les quelques erreurs qu'on peut y trouver.

Mais ceci est vraiment peu de choses à côté du plaisir qu'on prend à ce logiciel de grande qualité, drôle, varié, qui sort des sentiers battus de l'aventure ronron.

Je souhaite aux RIPOUX le franc succès qu'ils méritent (le bouche à oreille va vite... à quand un RIPOUX II ?...) et je classerais pour ma part dans la catégorie des jeux de rôle ou même des jeux de société car quand on atteint le but, on a immédiatement envie de faire une seconde partie qui n'est jamais tout à fait identique à la première... N'était sa réjouissante amoralité, il ferait même un excellent support pédagogique dans le domaine de l'organisation du travail car patrouiller, surveiller, arrêter (pas trop...), interroger les indics, encaisser, ça se prépare !

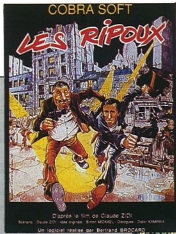
Félicitations aussi d'avoir fait un jeu que l'on peut aborder décontracté sans avoir l'œil sur la montre puisque le temps ne s'y écoule qu'en fonction des actions que l'on décide. C'est bien dans l'esprit du film : quel plaisir, après avoir bâclé son travail du jour d'aller flâner pour récolter quelques tuyaux (souvent crevés...) pour aller passer l'après-midi aux courses... en se réveillant de temps à autres le temps d'une agression (plus pour le sport que pour le maigre butin !).

J'ai été si souvent déçu par des jeux trop faciles, débiles, tordus ou injouables pour ne pas vous dire toute ma satisfaction devant ces jubilatoires RIPOUX.

Merci et sincères salutations.

Jean PASCAU-BAYLERE

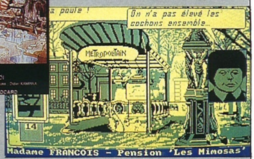
LES RIPOUX



7 millions de spectateurs ! Ce film de Claude ZIDI est l'un des plus grands succès de ces dernières années. Cobra Soft est fier d'en présenter une superbe adaptation réalisée par Bertrand BROCARD.

Ce logiciel d'une richesse extraordinaire (action, aventure, simulation) plaira à tous les amateurs de jeux et ne peut se classer que dans la catégorie des "HITS".

RETROUVEZ L'AMBIANCE DU FILM !



Inspecteur de police, dans le quartier Pigalle-Barbès, vous jouerez le rôle tenu dans le film par Philippe NOIRET ou Thierry LHERMITTE et devrez mener de front votre activité officielle et vos combines pour amasser les 200 briques nécessaire pour acheter le Bar-PMU de vos rêves "Le rendez-vous des trotteurs"...

Auparavant, vous devrez affronter ou soumettre des malfrats de tous ordres, petits dealers et gros bonnets, prostituées et maquereaux, marabouts africains, indics, receleurs, commerçants véreux, sans éveiller les soupçons du commissaire BLORET et des inévitables "Bœufs-carottes".

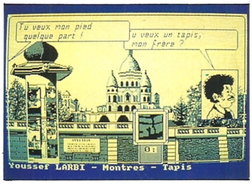
Arrestation, hold-up, paris clandestins, chantages, rackets, poursuites, bagarres et fusillades sont au "menu"...

Attention aux bavures !

BUT DU JEU

Vous êtes inspecteur à la "Vigie Fleury", un commissariat minable dans le quartier Barbès. Votre paie d'inspecteur vous permet de vivre mais pas de vous offrir le Bar-PMU de vos rêves, "Le rendez-vous des trotteurs", situé en face de l'hippodrome de Vincennes...

Pour amasser les 200 briques nécessaires à cette acquisition, vous pouvez profiter de vos activités officielles pour "arrondir" vos fins de mois... mais si vous ne voulez pas vous retrouver en prison ou muté à la circulation, il faut tout de même "faire le minimum"... pour échapper aux terribles "Boeufs-carottes", la Police des Polices...



Toute la difficulté du jeu consiste à maintenir cet équilibre précaire avant de démissionner avec son magot de 200 briques.

FIN DE JEU

Si, malgré les mises en garde de votre chef, vous laissez votre note administrative atteindre le zéro fatidique, un beau matin vous serez convoqué par le commissaire qui vous signifiera votre mutation. Perdu!

Pour gagner il faut présenter sa démission quand deux conditions sont réunies :

– disposer de la somme suffisante : un magot de 2 millions de francs.

– une note administrative suffisante : plus de 70.

Pour cela, il faut aller voir le commissaire. Si votre démission est acceptée, un programme spécial sera alors chargé (versions disquette).

COMMANDES

Elles sont accessibles en pressant la touche correspondante (la plupart du temps l'initiale de l'ordre) ou en validant dans les menus.

DEPLACEMENTS

Chaque matin, la journée commence au commissariat. On utilise les flèches pour se déplacer.

Pour simplifier les choses, on peut changer de moyen de transport à tout moment (sauf métro)

– Déplacement à pied (D)

C'est le moyen le plus utilisé mais la journée passe vite...

– Déplacement Voiture (V) et Gyrophare (G)

C'est évidemment beaucoup plus rapide qu'à pied mais dans ces conditions, on ne "voit" pas les endroits où l'on passe et on ne rencontre personne.

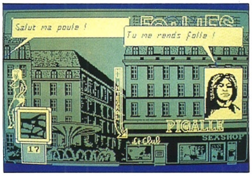
– Métro (M)

C'est le moyen de transport le plus rapide à Paris...

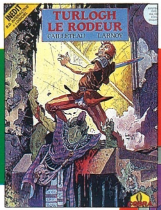
et le quartier est bien desservi avec 8 stations. Pour prendre le métro, il suffit d'être à une station (pictogramme) et de choisir la commande M. Ensuite choisir la station de destination dans le menu déroulant...

(Versions 48k, tapez le chiffre correspondant sur le plan 1 à 8).

(DISPONIBLE SUR AMSTRAD CPC et PC, THOMSON TO8/9+, ATARI ST, COMPATIBLES PC)



TURLOGH LE RODEUR





COBRA SOFT fait avec TURLOGH une première puisque ce logiciel d'aventure est accompagné de la première BD interactive : LA SPHERE DU NECROMANT (éditions Delcourt). Ce logiciel vous transportera dans le temps de la chevalerie où la bravoure et le coeur étaient les premières valeurs sures pour résister et vaincre. Le roi Ydahaut envoie le jeune baron, TURLOGH en mission dans les pays ennemis. Il devra affronter les manants, les gobelins, la magicienne Achnea... Que de combats pour pouvoir pénétrer dans ce chateau ! Que de courage il faudra au baron Turlogh pour déjouer les pièges plus ou moins sataniques qui sont sur sa route...

Un logiciel magnifique, un scénario haletant, un packaging exceptionnel comprenant la BD interactive, bref tous les ingrédients pour faire de ce logiciel un tube sont en place. Quel plaisir pour les yeux, quel régal pour le palais !

(AMSTRAD, ATARI, THOMSON)



LA MARQUE JAUNE

LA MARQUE JAUNE s'annonce comme le produit vedette des prochaines fêtes de fin d'année. Nous avons demandé à Bertrand BROCARD ce qui l'a poussé à adapter ce monument de la bande dessinée.

INTERVIEW DE BERTRAND BROCARD

COBRA SOFT se lance dans la B.D. ?

Bertrand BROCARD - En effet, Après "LES PASSAGERS DU VENT" réalisés par INFOGRAMES, logiciels qui ont eu le succès que l'on sait, il y avait un challenge ! Et nous avons relevé le défi avec LA MARQUE JAUNE...

POURQUOI JACOBS ?

– Si je crée des logiciels - la Marque Jaune sera mon 18e programme édité... - et en particulier la série des "Meutres", c'est grâce à Edgar-Pierre JACOBS dont la lecture assidue des albums a nourri mon imagination lorsque j'avais 10/12 ans... Je les ai redécouverts il y a 4 ans avec enthousiasme !

D'ailleurs, pour lui rendre hommage, j'ai incorporé dans "Meurtres sur l'Atlantique" plusieurs de ses personnages : Mortimer, Septimus (sous les traits de John Wade - les spécialistes de Jacobs apprécieront...) et Jacobs lui-même.



COMMENT AVEZ-VOUS OBTENU LES DROITS ?

– Lorsque j'ai écris "Meurtres à grande vitesse", je le lui ai envoyé en lui demandant les droits d'adaptation pour la Marque Jaune. C'était en 1984.

Jacobs était déjà malade et n'avait pas donné suite à mon courrier.

Avant sa disparition l'année dernière, il avait créé avec Claude Lefranc les "Editions Blake et Mortimer" qui rééditent l'œuvre complète progressivement dans un nouveau format et une meilleure qualité. "Les éditions Blake et Mortimer" ont hérité des droits de reproduction.

Pour les convaincre de la qualité de notre travail, nous avons préparé une maquette du logiciel et un synopsis que nous avons présenté à Bruxelles au printemps. Notre travail était convaincant puisque nous avons obtenu immédiatement un accord de principe. Il ne restait plus qu'à faire le logiciel !

COMMENT SE PRESENTE LE LOGICIEL ?

– Le premier impératif était de réussir à obtenir des graphismes proches du trait de Jacobs. Nous y avons beaucoup travaillé avec Christian DESCOMBES et nous sommes enchantés du résultat. Par ailleurs nous avons truffé le jeu de "jacobianismes" que ceux qui connaissent bien l'œuvre repéreront sans mal.

Le second impératif consistait à faire un jeu varié et intéressant. Cette fois-ci nous avons mélangé les genres : action, aventure, réflexion en laissant une très grande place au "visuel".

Nous avons utilisé une écriture très cinématographique. Le jeu est composé de plusieurs parties traitées comme des flash-back (retours en arrière) et reliées entre-elles par des dialogues entre Blake et Mortimer.

QUEL EST LE BUT DU JEU ?

– Tout le monde - ou presque - sait que dans LA MARQUE JAUNE le "méchant" c'est Septimus... Aussi le démasquer n'est-il pas le but du jeu... Par contre il s'agit de mettre un terme à ses méfaits et à ceux de sa créature "Olrik" au travers de 6 épisodes :

- **Centaur Club**

Reconstitution de dialogues "au coin du feu" entre Blake et Mortimer permettant d'accéder aux autres phases du logiciel.

- **Traquenard dans les docks**

Ce jeu est original dans le sens où le joueur doit empêcher La Marque Jaune de s'échapper des docks en modifiant l'environnement : déplacer des véhicules, tirer, manipuler les grues du port, etc...

- **Chasse à l'homme dans Green Park**

Une poursuite haletante dans le dédale d'un labyrinthe végétal où il faudra prendre garde à ne pas devenir le gibier...

- **A la poursuite de La Marque Jaune**

La Marque Jaune a réussi à pénétrer dans les égouts. Sur ses traces le joueur devra échapper à des pièges diaboliques, ramasser certains objets utiles plus tard et trouver l'entrée du laboratoire secret.

- **Le laboratoire diabolique**

Dans le décor grandiose de la base secrète de Septimus, le joueur devra récupérer le Trésor de la Couronne subtilisée par La Marque Jaune. Gaz lénifiants, trappes, lasers, écrans magnétiques et portes blindées protègent la cachette où est entassé le butin...

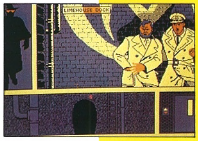
- **La défaite de Septimus**

Vous avez réussi à prendre les commandes du télécéphaloscope... Maintenant, il faudra utiliser le "robot" Olrik pour mettre Septimus hors d'état de nuire et libérer ses prisonniers.

Le joueur devra réussir toutes ces missions avant de pouvoir entonner le "God save the Queen" final...

SUR LE PLAN GRAPHIQUE ?

– Chaque épisode est relié aux autres par une scène au "Club". Pour chaque séquence, le joueur dispose d'un écran différent représentant une page d'album avec un certain nombre de cases dans lesquelles viennent s'incruster décors et personnages qui peuvent dialoguer dans des phylactères (bulles) et s'animer...

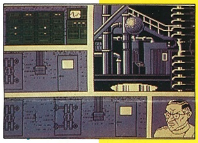


S'ANIMER ?

– En effet. Nous avons traités les poursuites exactement comme un dessin animé. Les personnages courent, chutes, se relèvent, changent de direction, etc...

Le résultat est fantastique car les personnages sont très grands et se déplacent devant un véritable décor. D'habitude les programmeurs tournent la difficulté d'animation en réduisant les objets au strict minimum et en les déplaçant sur un fond uni, ne faisant défiler le décor que dans la partie haute de l'écran...

Une fois de plus Roland MORLA, le programmeur, a fait un travail formidable.







COMMENT SE PRESENTERA LE LOGICIEL ?

– Celui-ci sera accompagné d'un tirage spécial de la Bande-Dessinée LA MARQUE JAUNE dans la nouvelle édition de l'album aux Editions Blake et Mortimer, ouvrage qui est très attendu par les collectionneurs qui ont fait un triomphe aux précédentes rééditions "Le secret de l'Espadon" et "Le mystère de la Grande Pyramide"...

Ce sera le cadeau idéal pour Noël.

COBRA SOFT
(Disponible sur AMSTRAD CPC et PC, ATARI ST, THOMSON TO8 et TO9+, COMPATIBLES PC.)

QUI QUE QUOI COMMENT

MICRO DICO

ACCES :

Accéder à un disque signifie que l'ordinateur a réussi soit à trouver ou à écrire une donnée dans la mémoire de masse soit à charger une donnée à partir de celle-ci. On parle de temps d'accès pour caractériser la rapidité de cette opération.

BALAYAGE :

Opération effectuée par un programme lorsqu'il examine tour à tour toutes les zones de mémoire à la recherche d'une chaîne.

CHECKSUM :

(somme de contrôle) Procédé permettant de détecter les erreurs, quand on a effectué une opération sur un bloc de données on transfère son résultat (somme de contrôle) à la suite des données de ce bloc dans une mémoire de masse. Lorsque l'ordinateur lit l'information, il peut ainsi réeffectuer l'opération, comparer les deux résultats et vérifier que les données ont conservé leur intégrité au cours du transfert. L'information textuelle étant manipulée sous forme de nombres, on peut procéder à ce test d'erreur sur un texte comme sur des données numériques.

DIODE ELECTROLUMINESCENTE :

Utilisée parfois pour les petits écrans plats ou pour les écrans auxiliaires. Une matrice de points est produite en faisant passer un courant au travers des éléments individuels d'un semi conducteur. Le courant provoque la luminescence de chaque élément et on obtient ainsi une matrice de points.

GENERER :

On dit qu'un opérateur génère un saut de ligne ce qui signifie qu'il provoque sur un périphérique de sortie (écran ou imprimante) un saut de ligne avant d'envoyer la prochaine information à afficher ou à imprimer.

HAUTE RESOLUTION :

Qualifie une image ou un caractère de bonne définition et facilement lisible. La résolution d'un caractère dépend par exemple de la qualité du moniteur ainsi que de la densité des points définie par une imprimante à matrice de points.

ABONNEMENT AU CLUB (CF TATOU 9)

La bande à Renaud en logiciel, riche idée !
Oui, mais voilà entre retrouver les pièces de la mob choucratées
et récupérer les billets du cercon de Renaud, c'est pas la joie !
Je dirais même plus c'est la panade la plus complète ! Alors voilà j'ai décidé de vous affranchir
de quelques trucs sur ce chébran logiciel. Les puces nous voilà et ça va valser !!!

ASTUCES DE PUCES



Bon l'histoire tout le monde la connaît ? Reprenons en cœur : c'est l'histoire d'un mec un peu paumé qui vraiment a pas de bol. Il doit aller au cercon avec sa gonzesse le soir même et dans l'après midi il se fait chourer sa mob. Pas question que sa nana aille voir Renaud à pied. Elle lui a dit d'ailleurs texto : "Si t'as pas assez le cœur accroché pour retrouver ta meule avant 19 h 30 et cap' de trouver des billets pour le cercon de Renaud, j'te préviens j'me tire avec Dédé..." Et Dédé vous pouvez pas l'encadrer. Cette menace pendue au bout de votre grand nez béta, vous voilà parti au casse pipe pour récupérer les pièces de la mob. Alors pas de panique. Moi j'aime les amoureux, j'vais vous aider. Que voulez vous j'ai le coeur artichaut. J'vous le dit un jour ça causera ma perte. Mais trêve de discours, écoutez moi bien. Que celui qui respecte pas ma parole se casse j'ai pas besoin de mauvais esprits !

Première chose, attention, votre copine elle aime bien qu'on lui téléphone pour lui dire où vous en êtes, alors pas de faux pas il faut lui téléphoner au moins trois fois avant 19 h 30. Deux possibilités : soit vous rencontrez des antagonistes (des affreux jojos qui veulent votre perte) soit l'inverse et là, sympas les mecs, ils vous donnent des indics... Bon des gentils dans le monde actuel il y en a pas des masses alors je vous les donne : Germaine, le disquaire et la punkette. Les autres, c'est plutôt l'horreur alors gare à vous en cas de rencontre ! Mais en même temps si vous êtes en forme, un p'tit coup de bière ça aide, une bataille peut rapporter gros. Par exemple si vous arrivez à vaincre : le fléau d'arme vous aurez la roue arrière de votre mob et de l'argent, le lutteur de sumo vous donnera votre roue avant et encore de l'argent, le mec à la serpette deux tickets de concert et la selle de la meule, le chef de bande un ticket et de l'argent, le mécanicien vous rendra la fourche et le guidon... Pas mal non ? Ca vaut la peine de prendre quelques paings ? Bon les indics ça suffit et en plus si j'en dis trop c'est moi qui ramasse alors on remettra ça à une prochaine fois. Salut mec !

C'EST VOUS QUI LE DITES

● "Bonjour, je suis fier d'être un membre de votre club KIDKIT car cela me permet d'en savoir plus sur les ordinateurs ainsi que sur les jeux. J'ai appris que je pouvais laisser un message aux autres adhérents par le TATOU alors je voudrais dire ceci : Je m'appelle MANRESA Stéphane, j'ai 13 ans et j'ai un TO8, je cherche une personne avec qui je pourrais échanger des jeux sur disquette. Ecrire à cette adresse : Lot Beltan Enclos de la Bouvine n° 87 - 34130 MAUGUIO."

● "Je trouve super d'avoir un journal comme le TATOU, j'attends chaque fois avec impatience la sortie du nouveau. J'ai vu la dernière fois qu'on pouvait passer une annonce aussi j'aimerais dire que j'ai des cassettes en double que j'aimerais soit échanger soit vendre si quelqu'un est intéressé qu'il écrive à :
Marc CANO - 4, rue Jacques Prévert
69140 Rillieux-la-Pape."

● "Je félicite INFOGRAMES pour les jeux tels que LES PASSAGERS DU VENT, LES DIEUX DE LA GLISSE, PROHIBITION car ce sont vraiment des logiciels d'une qualité exceptionnelle. J'encourage vivement toute l'équipe à continuer..." Eric Ennifar (Ostwald)

● "Cher TATOU, en m'inscrivant au Club INFOGRAMES je m'attendais à recevoir en cadeau de bienvenue, un logiciel ancien faisant partie des invendus. Ma surprise a donc été complète lorsque six jours à peine après avoir payé ma cotisation j'ai reçu le superbe logiciel 1789 qui est bien plus cher que ma cotisation. Il est bien rare de recevoir d'un club de vrais cadeaux. Je vous remercie donc très, très fort en espérant que cela continuera encore longtemps. Encore un grand merci et longue vie au TATOU !"
Didier Granier (Marseille)

● "Un exemple à suivre : LES PASSAGERS DU VENT d'INFOGRAMES... Même les enfants qui ont une certaine dextérité de joystick et une acuité visuelle exceptionnelle se lasse d'être renvoyé à GAME OVER après n'avoir parcouru que le quart des trajets possibles. C'est là que l'initiative d'INFOGRAMES avec LES PASSAGERS DU VENT devient intéressante. A n'importe quel moment du jeu on peut l'interrompre et le charger sur disquette en frappant simplement la lettre S et par C on peut repartir à n'importe quel moment du tableau où l'on était parvenu... Avec des jeux qui paraissent de plus en plus longs et agréables à suivre, le procédé choisi par INFOGRAMES paraît des plus intéressants pour renouveler l'intérêt pour les jeux en évitant la lassitude."
Joseph Brun (Narlloux)

LE COURRIER DES LECTEURS

* "Dans L'AFFAIRE SYDNEY, pourquoi, lorsque je demande les centres de renseignements comme la Brigade, ou le Commissariat, l'ordinateur me répond : Destinataire non concerné..."
Yves MANDRAGON (PORT DE BOUC)

Il vous met destinataire non concerné parce que c'est soit le mauvais moment pour poser la question, soit le mauvais personnage. Les centres de renseignement ne vous répondront positivement que cinq ou six fois dans tout le jeu.

* "...Dans l'HERITAGE 2 je ne comprends pas le but du jeu et est-ce que je peux sortir de la pièce et du château. Si oui, comment ?"
Sabin RAMBAUD (ECULLY)

Le but du jeu est de retrouver les papiers d'identité qui prouvent bien que tu es le neveu de ton oncle et non un usurpateur. Tu ne peux sortir du château puisque le jeu se déroule à l'intérieur mais par contre tu peux sortir de ta chambre pour faire la visite du château (20 pièces sans compter les nombreux couloirs !)

* "...Je me trouve actuellement devant le cercueil du Vampire dans le logiciel VAMPIRE mais je ne sais pas comment le détruire. Pouvez vous m'aider ?"
François BOURNIGAUD (CHALON-SUR-SAONE)

Comme pour tous les vampires, il faut utiliser les moyens classiques c'est-à-dire le pieu et le maillet et lui enfoncer dans le corps le pieu aspergé d'eau bénite. C'est radical. (le pieu ressemble à un gros crayon rouge à l'écran.)

* "... Je meurs à chaque fois. Help. Dans ARSENE LAPIN j'arrive à tuer le chien, à prendre le passe-partout dans la statue mais pas à rentrer dans la maison. Que dois-je faire ?
Fréderic VILLORGEUX (PARIS)

Il ne faut pas rentrer dans la maison tout de suite. Tu dois explorer : le jardin, la cave, le jardin, l'extérieur et le jardin. Une fois cet itinéraire effectué on peut revenir dans la maison.

* "...Je suis actuellement devant Yarod-Nor du logiciel MANDRAGORE j'ai passé tous les donjons mais je ne comprends pas encore ce que je dois faire ?"
Yvan GINOT (STE-FOY)

Il ne faut pas tuer Yarod-Nor car en fait la poussière d'étoile a transformé le bon roi Jorian en tyran. Il faut que tu manges la Mandragore, celle-ci te rendra microscopique et tu pourras ainsi pénétrer dans le corps de Yarod-Nor et en retirer le fragment d'étoile qui l'a transformé.

* "...Je voudrais savoir où l'on peut trouver les deux tickets du concert dans le logiciel MARCHE A L'OMBRE..."
Philippe SATTEN (POMEROLS)

Ah ! Les astuces de puces ont répondu à ta question juste avant, relis au-dessus.

BARAKA ?
VOUS AVEZ DIT BARAKA ?

BARAKA en argot ça veut dire chance. Maintenant chez INFOGRAMES ça veut dire commande par minitel en direct. Ca c'est de la chance de pouvoir commander sans se déplacer.

Alors plus de timbres, ni d'attente, par le *36.15 CODE BARAKA* c'est la commande en direct de tes jeux favoris. Ah, j'oubliais le menu d'utilisation du minitel. Comment faire pour commander un logiciel sur BARAKA ? Il suffit de suivre à la lettre ce que je vais t'écrire :

1) Allume ton minitel
2) Décroche le téléphone et compose le *36.15*
3) A la tonalité appuie sur la touche *CONNECTION*
4) Tape le code BARAKA et appuie sur *ENVOI*
5) Muni de ton numéro de Club et du catalogue suis les instructions que te donne le minitel.

Bonne chance et surtout bonne commande.

CONCOURS CLUB DE NOEL 87



Le club organise un super concours de Noël, qui seront les gagnants :
- d'un super TO8 avec lecteur de disquettes et logiciels TO8,
- du walkman,
- ou du LEP ?

Comment faire ? Mais il suffit de jouer ! Et pour gagner il faut avoir un zeste de mémoire et surtout la passion de lire les TATOUS attentivement car toutes les réponses sont à l'intérieur. Bien vous êtes prêts ? Allez cela ne devrait vraiment pas vous poser trop de problèmes, c'est très simple. Peut être un peu trop simple d'ailleurs ? Mais c'est Noël et il y aura des cadeaux pour tout le monde *(du 4e au 20e gagnant : un cadeau surprise INFOGRAMES).*

MAIS ATTENTION LA DATE LIMITE DE REPONSE EST LE 31/12/87

Voici les questions :

1) Comment se prénomme le héros dans l'article de BIVOUAC ?

2) Quelle personne célèbre parraine le logiciel BIVOUAC ?

3) Quel est le nom du manager de RENAUD ?

4) Avant quelle heure, le héros de MARCHE A L'OMBRE doit il retrouver sa mob ?

5) Avec qui se tirera sa gonzesse s'il est en retard ?

6) Qui envahit la ville dans PROHIBITION ?

7) Que veut dire TNT ?

8) Quel est le prénom du père de Patrice Martin ?

9) Quel âge a Patrice Martin, champion du monde de figures en ski nautique ?

10) Quelles épreuves sportives trouve-t-on dans le logiciel LES DIEUX DE LA MER ?

Question subsidiaire :

Sur quels ordinateurs tourne le logiciel MARCHE A L'OMBRE ?

QU'ON SE LE DISE, LE REDISE ET LE REREDISE

SOS FRANÇOISE ne connaît que la solution aux jeux d'INFOGRAMES il est donc inutile de lui demander des renseignements sur des logiciels autres. Pour pouvoir répondre à toutes les questions que vous pouvez lui poser, Françoise doit connaître parfaitement le logiciel, le voir tourner, l'essayer, le tester, le retester jusqu'au moment où elle le sait presque par cœur. Et pour en arriver là il faut plusieurs heures. Elle ne peut malheureusement connaître tous logiciels édités en France, et elle le regrette mais le temps est trop court. Aussi si vous désirez des renseignements sur d'autres logiciels que sur ceux d'INFOGRAMES il vaudrait mieux vous adresser directement soit à votre revendeur soit à l'éditeur du jeu en question.

ALORS OK ?
SOS FRANÇOISE = LOGICIELS INFOGRAMES

CONCOURS GAGNANT

Comme à chaque fois les concours INFOGRAMES permettent à de nombreuses personnes de se doter de matériel informatique. Madame GEA (MEZIEU) pour nous remercier nous a envoyé une photo la représentant avec son fils au côté de son cadeau (une imprimante : 2e prix du concours d'été 87) et des nombreux logiciels INFOGRAMES qu'elle possède. Alors merci pour cette photo et encore Bravo Madame GEA.

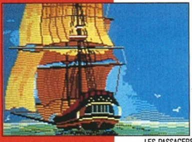


CODE ORIGINALITE : BRAVO A

Jean-Noël ALLORT (AMIENS) pour son dessin de PROHIBITION. Il a gagné un logiciel BOB MORANE.



LE PÈRE NOËL EST UN TATOU

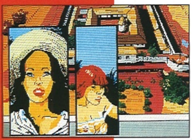

LES PASSAGERS DU VENT 1

LES SPECIALISTES

Un superbe cadeau de Noël pour les amateurs de sports en tout genre et surtout pour ceux qui aiment le sport dans un fauteuil confortable sans risque de chute ou de noyade... Les spécialistes est une collection de jeux pour Noël. LES ATHLETES, LES PRIVES, LES AVENTURIERS, LES GUERRIERS sont des boîtes à thème. Dans chaque boîte on pourra trouver plusieurs softs sur le même thème. Chaque boîte contient en plus un jeu carton pour "les athlètes" et "les guerriers" et la solution dans des enveloppes cachetées pour les aventuriers et les privés. (INFOGRAMES disponible en décembre sur THOMSON, ATARI ST, AMSTRAD, PC ET COMPATIBLES)

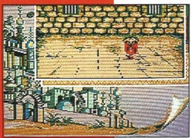
BIVOUAC

Logiciel de simulation sportive d'escalade, BIVOUAC est un jeu superbe par ses graphismes et sa réalisation technique à laquelle le champion ERIC ESCOFFIER a participé. Dès les premiers instants BIVOUAC vous montre avec réalisme ce qu'est une course en montagne : choix de la course, horaire, préparation du sac, conditions climatiques... Attention seuls les amateurs d'aventure à assurances tous risques sont habilités à jouer avec ce logiciel ! Alors chaussez vite vos crampons et à l'assaut des cimes éternelles avec Eric ESCOFFIER... (INFOGRAMES disponible sur AMSTRAD, THOMSON, ATARI ST, PC COMPATIBLES)


LES PASSAGERS DU VENT

TYPE 5 : LE BEDEMANIAC

Retrouver les héros des bandes dessinées qu'ils adorent sur leur micro préféré, ça les botte ! Faire enfin partie de l'aventure, la vivre avec eux qu'ils s'appellent Isa, Turlogh, Blake ou Mortimer ou encore Iznogoud, rien n'a été fait encore de mieux que l'ordinateur pour incarner ses héros à l'écran et décider de leurs aventures... Alors retrouvez vite dans le monde des octets vos héros comme :


IZNOGOUD

LES PASSAGERS DU VENT 1 & 2

A la veille de la Révolution Française, cinq personnages que rien ne prédisposait à se rencontrer vont vivre ensemble une aventure périlleuse, terrifiante mais surtout passionnante. De la France à l'Afrique en passant par l'Angleterre et un voyage sur un négrier vous allez suivre Isa, Hoël, St John, Mary... les héros de la bande dessinée de François Bourgeon. Deux logiciels splendides où la passion se mêle à l'aventure. Laissez vous emporter par le souffle du grand large et tenez bon le bastinguage... (INFOGRAMES disponible sur AMSTRAD, THOMSON, ATARI ST, PC ET COMPATIBLES)


TURLOGH

TURLOGH LE RODEUR

Inspiré de la bande dessinée LA SPHÈRE DU NÉCROMANTE sortie aux éditions Delcourt, le logiciel TURLOGH LE RODEUR (vendu avec la BD) conte les aventures du Baron de Penroth dans un pays extraordinaire. Les aventures ne manquent pas, les périls vous cernent de toute part... (voir p 12) (COBRA SOFT disponible sur AMSTRAD, THOMSON, ATARI ST, PC ET COMPATIBLES)

LA MARQUE JAUNE

BLAKE ET MORTIMER les héros de la bande dessinée de E.P. JACOBS ont quitté leur domaine familier pour entrer dans celui des ordinateurs. Avec eux, vous allez découvrir le monde de l'espionnage et la fameuse marque jaune. Mais que cache-t-elle donc? (voir P 13) (COBRA SOFT disponible sur AMSTRAD, THOMSON, ATARI ST, PC ET COMPATIBLES)

IZNOGOUD

"Etre calife à la place du calife" c'est le leitmotiv de ce méchant grand (1 m 50 en babouches) Vizir. Et tous les moyens sont bons pour y arriver : appel à des forces magiques, ruse, pièges,... Le scénario hilarant de ce logiciel s'inspire de trois bandes dessinées de Jean TABARY, père génial de ce terrible héros et une bande dessinée d'IZNOGOUD accompagne le logiciel. Tous les ingrédients sont réunis pour que ce logiciel vous fasse hurler de rire... (voir TATOU 9) (INFOGRAMES disponible sur AMSTRAD, THOMSON, ATARI ST)

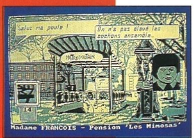
BOB MORANE JUNGLE, ESPACE, MOYEN-AGE

Fabuleux héros des temps modernes, né de l'imagination fertile du romancier Henri Vernes, BOB MORANE se voit enfin adapté sur micro-ordinateur. Trois logiciels, trois aventures, trois packaging, trois cadeaux, la collection BOB MORANE est née et l'Aventure ne fait que commencer !!! (voir p 8/9/10) (INFOGRAMES disponible sur THOMSON, ATARI ST, AMSTRAD, PC ET COMPATIBLES)


LA MARQUE JAUNE

TYPE 6 : LE CINEPHILE

Rien ne leur fait plus plaisir que d'être dans une salle de cinéma pendant des heures. Ils les connaissent tous et ils brûlent de vivre eux aussi les aventures de leurs héros : Delon, Belmondo, Noiret, Lhermitte... Maintenant c'est chose possible avec le nouveau logiciel de COBRA SOFT...



LES RIPOUX

LES RIPOUX

Prenez la place de Thierry Lhermitte et réunissez la somme nécessaire à l'achat du bar : "le rendez-vous des trotteurs". Pour celà tous les moyens sont bons, vous êtes un pourri quand même. Mais attention les bœufs-carottes vous surveillent ! (voir p 12) (COBRA SOFT disponible sur AMSTRAD, ATARI ST, THOMSON, PC ET COMPATIBLES)

TYPE 7 : LE STRATEGE

Etre Napoléon ou Churchill, diriger des batailles mémorables, entrer dans l'Histoire et pouvoir en changer le cours, ils aiment. Ils défient les stratèges célèbres et ne rêvent que de mettre leur théorie en pratique. La micro leur permet enfin d'avoir une incidence sur une bataille mémorable...



HMS COBRA

HMS COBRA

Plus qu'un Wargame, HMS COBRA est un grand jeu d'aventure, de simulation et même d'action. Ce logiciel vous entraîne dans l'odyssée des convois de Mourmansk pendant la seconde guerre mondiale. Saurez-vous éviter le désastre du convoi FR 77 qui, parti le 22/11/42 avec 28 navires atteignit Mourmansk le 3/12/42 avec 5 navires seulement ? Le défi est lancé, à vous de le relever. Mais aurez-vous la force de lutter contre l'Histoire ?... (COBRA SOFT disponible sur AMSTRAD, THOMSON, ATARI ST, PC ET COMPATIBLES)

JOYEUX NOËL
À TOUS DE LA PART DU TATOU